

Player	
<ul style="list-style-type: none">• Atakuje przeciwnika• Rzuca czar• Przechowuje swój stan oraz stan swojego ekwipunku	<ul style="list-style-type: none">• Weapon• Armor

FightEngine	
<ul style="list-style-type: none">• Zarządza turami• Pobiera input od graczy• Aktualizuje wartości statystyk graczy• 'Rzuca kośćmi'	<ul style="list-style-type: none">• Dice• Player• SpellBook

Weapon	
<ul style="list-style-type: none">• Przechowuje informacje o zadawanych obrażeniach	

Armor	
<ul style="list-style-type: none">• Przechowuje informacje o swoich parametrach	

Dice	
<ul style="list-style-type: none">• Przechowuje informację o liczbie ścian kostki• Pozwala na wylosowanie liczby z jednej ze ścian kostki	

SpellBook

- Przechowuje dostępne czary
- Losuje czar

- Dice

Spell

- Przechowuje informację o zadawanych obrażeniach lub przywracanych punktach zdrowia oraz minimalną wymaganą ilość many